

Manuscript Title : Scaffolding on the use of loose parts in post-pandemic learning for age 5-6 years old

Author : Fatiya Hanif, **Avanti Vera Risti Pramudyani**

Journal : JECCE: Journal of Early Childhood Care and Education

1. Submitted to the journal: 14 February 2023
2. Announcement of accepted submission: 17 February 2023
3. Revisions Required: 5 March 2023
4. Revised version submitted: 3 May 2023
5. Reviewed the copyediting of the manuscript: 3 July 2023
6. Ready to publish: 21 July 2023
7. Article published: 21 July 2023

1. Submitted to the journal
14 February 2023

[JECCE] Submission Acknowledgement

1 message

Intan Puspitasari <jecce@pgpau.ac.id>

Tue, Feb 14, 2023 at 4:17 PM

To: Avanti Vera Risti Pramudyani <avanti.pramudyani@pgpau.ac.id>

Avanti Vera Risti Pramudyani:

Thank you for submitting the manuscript, "SCAFFOLDING PADA PENGGUNAAN LOOSE PART DALAM PEMBELAJARAN PASCA PANDEMI UNTUK USIA 5-6 TAHUN" to Journal of Early Childhood Care and Education . With the online journal management system that we are using, you will be able to track its progress through the editorial process by logging in to the journal web site:

Manuscript URL: <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce/authorDashboard/submission/7694>

Username: vera

If you have any questions, please contact me. Thank you for considering this journal as a venue for your work.

Intan Puspitasari

2. Announcement of accepted submission

17 February 2023

[JECCE] Editor Decision

1 message

Mohammad Fauziddin <mfauziddin@gmail.com>

Mon, Jul 3, 2023 at 10:31 AM

To: Avanti Vera Risti Pramudyani <avanti.pramudyani@pgpau.ac.id>

Avanti Vera Risti Pramudyani:

We have reached a decision regarding your submission to Journal of Early Childhood Care and Education ,
"SCAFFOLDING PADA PENGGUNAAN LOOSE PART DALAM PEMBELAJARAN PASCA PANDEMI UNTUK
USIA 5-6 TAHUN".

Our decision is to: Accept Submission

Mohammad Fauziddin

**C-7694-Article Text-29849-1-18-20230515.docx**
675K

3. Revisions Required

5 March 2023



Submissions

7694 / Hanif et al. / Scaffolding on the use of loose parts in post-pandemic learning for age 5-6 years old

Library

WorkflowPublication

SubmissionReviewCopyeditingProduction

Submission Files

Search

▶		28140-1	vera, template JECCE 2022-Fatiya -Avanti Vera.docx	February 14, 2023	Article Text
▶		28216-1	mfauziddin, 7694-Article Text-28140-1-2-20230214.docx	February 17, 2023	Article Text

Download All Files

Pre-Review Discussions

Add discussion

Name	From	Last Reply	Replies	Closed
▶ SCAFFOLDING PADA PENGGUNAAN LOOSE PART DALAM PEMBELAJARAN PASCA PANDEMI UNTUK USIA 5-6 TAHUN	vera 2023-03-05 09:16 AM	-	0	☐



Scaffolding pada penggunaan Loose Part dalam Pembelajaran Pasca Pandemi untuk Usia 5-6 tahun

Article History

Submitted:

Accepted:

Published:

DOI:

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) license



Abstract

Tujuan dari penelitian ini mengetahui bentuk *scaffolding* yang dilakukan guru dalam penggunaan media *Loose Part* yang terdiri dari empat tahapan yakni eksplorasi, eksperimen, kreatif dan membangun makna dan tujuan bermain selama proses pembelajaran di PAUD Terpadu Aisyiyah Nur'aini unit dua Yogyakarta. Metode yang digunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian yakni guru dengan informan yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* guru untuk layanan TK B yang menggunakan *Loose Part* menggunakan teknik *purposive sampling*. Peneliti menggunakan triangulasi teknik dan model Miles dan Huberman untuk analisis data. Instrumen penelitian yang digunakan adalah panduan wawancara tidak terstruktur, panduan observasi, dan panduan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan *scaffolding* pada penggunaan media *Loose Part* dalam pembelajaran terkait tahap eksplorasi, tahap eksperimen, tahap kreatif dan tahap membangun makna dan tujuan bermain disesuaikan dengan tujuan masing-masing tahap dan kondisi anak. Seluruh tahapan tersebut pun saling berkaitan satu sama lain. Kemudian pada penelitian ini, ditemukan bahwa pembelajaran di PAUD Terpadu Aisyiyah Nur'aini unit dua Yogyakarta mulai diarahkan menggunakan pembelajaran dengan konsep proyek, model Reggio Emilia dan memadukan dengan pembelajaran berbasis literasi.

Keywords: loose part, scaffolding

Commented [IP1]: Sebelum menyampaikan tujuan sebaiknya dipaparkan latar belakang penelitian

Commented [IP2]: Ada berapa subjek yang terlibat?

Commented [IP3]: Tambahkan implikasi dari penelitian ini

INTRODUCTION

Loose Part dapat menjadi salah satu pilihan media dalam pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi anak. *Loose Part* sendiri merupakan komponen lepasan yang dapat digunakan sesuai ide, minat dan gagasan anak secara bebas. Puspita (2019: 17) mengemukakan *Loose Part* merupakan media bermain terbuka, menarik, dapat dimanipulasi atau dikreasikan sesuai ide, minat, gagasan dan pikiran anak dan merupakan komponen yang ada di area lingkungan sekitar. Sejalan dengan pendapat Siantajani (2020: 60), mengemukakan *Loose Part* hadir sebagai material yang dapat dimanipulasi oleh anak sehingga akan muncul ide yang dapat dirangsang untuk mengoptimalkan potensi anak. *Loose Part* bukanlah media jadi atau media buatan pabrik.

Benda-benda seperti kayu, batu, plastik, barang bekas merupakan contoh dari komponen *Loose Part*. Siantajani (2020: 23) menyebutkan *Loose Part* dibagi menjadi 7 jenis yakni bahan alam, plastik, logam, kayu dan bambu, benang dan kain, kaca dan keramik dan bekas kemasan. Jenis *Loose Part* yang beragam dapat dijadikan pengganti alat permainan edukatif (APE).

Siantajani (2020: 9) mengemukakan *Loose Part* dapat membantu menyelesaikan masalah ketiadaan APE dalam pembelajaran. Namun berdasarkan wawancara, guru mengemukakan terkadang kesulitan memanfaatkan *Loose Part* menjadi kreasi yang dapat menarik perhatian anak. Penggunaan *Loose Part* dalam pembelajaran dinilai efektif dalam tumbuh kembang anak.

Muntomimah dan Rina (2021: 51) yang menyebutkan *Loose Part* sangat efektif dalam membangun kemampuan berpikir awal pada anak, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan menyelesaikan masalah. Sejalan dengan Muntomimah dan Rina (2021: 51) menyebutkan *Loose Part* sangat efektif dalam membangun kemampuan berpikir awal pada anak, seperti kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan menyelesaikan masalah. Dalam pembelajaran *Loose Part* memiliki 4 tahapan. Haughey (dalam Siantajani, 2020: 79) mengemukakan terdapat 4 tahapan pembelajaran menggunakan *Loose Part* yakni eksplorasi, eksperimen, kreatif dan membangun makna dan tujuan bermain. Shabrina dan Lestarinigrum (2020: 45) menyebutkan *Loose Part* efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak.

Setiap tahapan ini perlu adanya bantuan dari guru dan kolaborasi dengan anak. Jika tahapan tersebut dilakukan dengan bantuan yang tepat dan kolaborasi yang baik antara anak dan guru, maka tumbuh kembang dan kemampuan anak akan optimal. Vygotsky (dalam Khadijah, 201: 56) mengemukakan bantuan dari guru dapat membantu anak meningkatkan keterampilan dan memperoleh pengetahuan. Namun berdasarkan wawancara, guru merasa kesulitan untuk menstimulasi anak agar dapat menyampaikan ide dan gagasannya. Pasca pandemi, kegiatan pembelajaran di sekolah mulai dilaksanakan seratus persen. Adanya peralihan dari pembelajaran daring yang sebelumnya dilaksanakan menjadi pertemuan tatap muka sepenuhnya memerlukan adaptasi.

Melansir dari BEMF MIPA UNEJ 2020 (09/07/2021) Widiyaningsih mengungkapkan perlu adanya sistem transmisi dan mekanisme pembelajaran agar tercapainya pemahaman anak didik akibat kurangnya pemahaman dalam pembelajaran daring. *Loose Part* yang menekankan kebebasan pada anak sesuai dengan rasa ingin tahu, ide dan gagasan anak baik dalam penggunaan *Loose Part* maupun dalam tahapan pembelajaran menggunakan *Loose Part* serta memanfaatkan lingkungan sekitar dapat menjadi suasana baru dalam pembelajaran bagi anak. Berdasarkan hasil wawancara, PAUD Terpadu Nur'aini Yogyakarta merupakan salah satu lembaga di kota Yogyakarta yang telah menggunakan *Loose Part* dalam pembelajarannya sejak tahun 2019 hingga sekarang. Selama pandemi, pembelajaran dilakukan secara daring dengan menggunakan *Loose Part* dari peralatan yang ada di rumah. Pasca pandemi PAUD Terpadu Nur'aini unit dua Yogyakarta menerapkan dan mengembangkan pembelajaran menggunakan

Commented [IP4]: Terdapat tahapan dalam melakukan scaffolding misal dimulai dari bantuan penuh dari pendamping/orang dewasa yang kemudian terus dikurangi sehingga individu bisa melakukan secara mandiri. Berikan gambaran scaffolding yang sudah dilakukan guru terutama dalam penggunaan loosepart

	2	

Loose Part yang lebih beragam. Pengembangan dilakukan untuk memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran pasca pandemi sehingga lebih menyenangkan bagi anak.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Hikmah (2021) guru PAUD Terpadu Nur'aini memiliki persepsi positif tentang pengetahuan, cara berpikir, perasaan, pengalaman, dan perilaku tentang penggunaan media *Loose Parts* pada proses pembelajaran. Selain itu guru yang ada di PAUD Terpadu Nur'aini telah mendapatkan informasi mengenai *Loose Part* melalui seminar maupun pelatihan. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik melihat bagaimana pembelajaran pasca pandemi di PAUD Terpadu Nur'aini menggunakan *Loose Part* dalam pembelajaran. Selain itu diharapkan penelitian ini dapat menambah wawasan menggunakan *Loose Part* dalam pembelajaran pasca pandemi.

Commented [IP5]: Fokuskan sesuai judul atau tujuan penelitian yaitu pada bantuan dalam menggunakan loosepart

METHOD

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan mengungkap berbagai keunikan yang ada pada individu, kelompok, dan/organisasi dalam kehidupan sehari-hari secara menyeluruh, rinci, dalam, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah Sukidin (dalam Siyoto dan Ali, 2015). Pendekatan penelitian ini, dipilih dengan tujuan memperoleh menggambarkan atau mendeskripsikan sebuah kejadian, peristiwa atau fenomena tanpa rekayasa dan apa adanya secara detail dan mendalam terkait *scaffolding* dalam penggunaan media *Loose Part* terkait empat tahapan yakni eksplorasi, eksperimen, kreatif dan membangun makna dan tujuan bermain di PAUD Terpadu Aisyiyah Nur'aini unit 2 Yogyakarta.

Data yang diperoleh selama penelitian diambil secara langsung oleh peneliti ke lapangan selama enam bulan. Untuk memperoleh data yang nyata peneliti melibatkan subjek penelitian yaitu guru di PAUD Aisyiyah Terpadu Nur'aini unit 2 Yogyakarta. Informan dalam penelitian ini adalah empat guru dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria mengajar di kelas usia 5-6 tahun, terlibat dalam proses pembelajaran dan menggunakan *Loose Part* dalam pembelajarannya. Sedangkan partisipan dalam penelitian ini adalah Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen yang dikembangkan yaitu panduan observasi, panduan wawancara tidak terstruktur, dan dokumentasi yang menggambarkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan *scaffolding* menggunakan media *Loose Part*. Validasi data menggunakan triangulasi teknik yang merupakan teknik keabsahan data menggunakan teknik pengumpulan data yang beragam dari sumber yang sama. Analisis data

Commented [IP6]: Apakah peneliti telah memberikan inform consent pada guru sebelum melakukan penelitian? Mohon dapat ditambahkan mengenai usaha dalam menjaga hak dan kewajiban antara peneliti dan subjek

	3	

menggunakan Miles dan Huberman dengan tahapan *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing*.

RESULTS AND DISCUSSION

Pertama kali istilah *Loose Part* digunakan pada Tahun 1971 oleh seorang arsitek bernama Simon Nicholson dalam karyanya yang berjudul "How to Cheat-the Theory of Loose Part" (Siantajani, 2020: 12). Dalam bahasa Inggris *Loose Part* memiliki arti lepasan. Houghly (dalam Siantajani, 2020: 12) berpendapat *Loose Part* memiliki arti sebagai bahan yang terbuka, dapat dipisah, dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijual, dipindahkan dan digunakan sendiri atau digabungkan dengan bahan-bahan lain berupa bahan alam atau sintetis. Sedangkan Smith dan Gilman (2018: 90) mengatakan *Loose Part* sebagai mindset dengan pendekatan yang berorientasi pada proses dimana muncul percakapan didalamnya dan menjadikan pembelajaran yang bermakna.

Haugher (dalam Siantajani, 2020: 78-79) mengemukakan pembelajaran menggunakan *Loose Part* memiliki empat tahapan yakni tahap **eksplorasi**, tahap eksperimen, tahap kreatif dan tahap membangun makna dan tujuan bermain. Setiap tahapan tersebut perlu adanya bantuan dari guru dan kerjasama antara guru dengan anak agar tumbuh kembang, imajinasi dan ide dan gagasan anak dapat optimal. Khadijah (2016: 56) mengemukakan guru harus menjadi seorang ahli pengamat bagi anak, memahami tingkat belajar mereka dan mempertimbangkan langkah untuk memenuhi kebutuhan anak secara individual. Dalam teori milik Vygotsky, bantuan yang diberikan guru untuk anak disebut dengan *scaffolding*. Papalia (2008: 56) mengemukakan *scaffolding* merupakan dukungan temporer yang diberikan oleh guru, orangtua atau yang lainnya kepada anak untuk melakukan sebuah tugas sampai anak dapat melakukannya dengan mandiri. Hasil penelitian dan pembahasan mengenai *scaffolding* dalam penggunaan media *Loose Part* dapat diuraikan sebagai berikut:

Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi merupakan tahapan awal dimana anak dibebaskan untuk menjelajah lingkungan yang ada disekitar anak sesuai dengan rasa ingin tahunya. Choirun (2017: 471) mengemukakan eksplorasi merupakan kegiatan menjelajah lingkungan. Sedangkan Rachmawati dan Euis (2010: 55) mengemukakan eksplorasi merupakan kegiatan yang dapat memberikan kesempatan anak untuk melihat, memahami, merasakan dan nantinya dapat membuat sesuatu yang menarik bagi anak. Pada tahap eksplorasi ini yang dilakukan guru meliputi menata *Loose*

	4	

Part, mengenalkan *Loose Part* dan melibatkan dalam penyusunan *Loose Part* sebagai bantuan yang diberikan guru kepada anak untuk bereksplorasi.

Pada tahap eksplorasi dalam menata *Loose Part*, mayoritas guru mengatakan dengan menyediakan *Loose Part* yang beragam, menarik, tidak monoton, harus jelas maksud dan tujuannya dan berdasarkan bayangan atau perkiraan dari guru. Guru pun menambahkan pertimbangan yang dilakukan saat menata *Loose Part*, guru mengatakan pertimbangan yang dilakukan yakni *Loose Part* yang ditata tidak harus diletakan pada satu posisi misalkan diatas atau dibawah, menonjol, memiliki warna dan bentuk yang beragam sehingga menstimulasi perkembangan dan dikelompokkan berdasarkan jenis *Loose Part*. Untuk mengembangkan ide dalam penataan *Loose Part*, disesuaikan dengan apa yang dibayangkan, konsep yang ingin dicapai dan tujuan bermain, diskusi dengan sesama guru, dari buku pegangan atau buku cerita, dan mengikuti pelatihan. Sejalan dengan Siantajani (2020: 105) yang mengemukakan beberapa prinsip dalam menata *Loose Part* antara lain *Loose Part* yang digunakan dan akan diberikan pada anak sebaiknya bervariasi dengan memiliki banyak ragam tekstur, bentuk, warna, berat dan ukuran untuk memperkaya pengalaman panca indra anak. Kemudian menata *Loose Part* sebaiknya pada tempat yang tidak bercorak ramai agar tidak bertabrakan dengan corak *Loose Part* itu sendiri. Selanjutnya letakan *Loose Part* pada tempat yang mudah dilihat anak, perhatikan komposisi warna, bentuk, ukuran dan keseimbangan ketika menata *Loose Part*.

Guru selanjutnya menjelaskan barang diluar komponen *Loose Part* yang ditambahkan yakni berupa foto, gambar dan buku cerita. Guru juga menyebutkan cara menentukan jumlah *Loose Part* yang digunakan tidak ada aturan khusus, untuk anak kelas B jumlahnya bebas, tidak terlalu banyak atau sedikit dan bisa untuk anak bermain. Diperkuat dengan pendapat Siantajani (2020: 105) mengatakan guru dapat menambahkan inspirasi pada invitasi berupa buku cerita, foto, gambar, kartu, dan sebagainya. Siantajani (2020: 89) juga mengemukakan dalam menata *Loose Part* jumlah *Loose Part* yang digunakan disesuaikan dengan usia anak. Untuk usia 5-8 tahun jumlah keranjang yang disediakan tidak diberikan batasan dengan masing-masing keranjang berisi 5-10 keping komponen *Loose Part*. Untuk lebih jelasnya terkait menata dapat dilihat melalui gambar dibawah ini.



	5	

Gambar 1. Loose Part yang ditata guru

Dalam mengenalkan Loose Part, guru memberikan kesempatan mengamati Loose Part yang sudah ditata sejak anak datang kesekolah. Kemudian guru menggunakan buku cerita yang dipilih anak untuk mengaitkan dengan tema atau materi yang akan dikenalkan. Guru juga mengatakan anak diberi kesempatan kembali untuk mengamati Loose Part bersama-sama saat pijakan main dilakukan. Anak akan diperbolehkan berkeliling, berunding dan memutuskan apa yang dimainkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Siantajani (2020: 84), mengatakan untuk mengenalkan Loose Part, guru dapat terlebih dahulu mengajak anak untuk mengamati susunan Loose Part yang telah ditata dan disediakan.

Saat mengenalkan, guru juga memberikan pertanyaan terbuka dan menggunakan buku untuk memberikan gagasan pada anak agar terbangun ketertarikan anak dengan Loose Part. Ketika anak sedang mengamati Loose Part maka guru diam mengamati anak dan tidak mengganggu anak sambil sesekali mengambil foto atau membuat catatan jika diperlukan dan menjawab pertanyaan anak. Guru mengatakan anak merasa senang, antusias, penasaran, langsung eksplor dan melihat-lihat Loose Part yang disediakan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Siantajani (2020:84) yang mengatakan guru dapat memberikan pertanyaan pemancing pada anak seperti apa yang anak lihat, apa saja komponen Loose Part yang ada, bagaimana ukuran benda yang ada paling bawah dari susunan tersebut, bagaimana kita dapat menggunakan barang tersebut, dan pertanyaan lain untuk memunculkan ketertarikan anak pada Loose Part. Untuk lebih jelasnya terkait mengenalkan dapat dilihat melalui gambar dibawah ini.



Gambar 2. Anak diberi kesempatan untuk mengamati Loose Part

Terkait melibatkan anak dalam menyusun Loose Part, Siantajani mengemukakan (2020: 84) guru perlu melibatkan anak untuk mengubah susunan Loose Part sebagai upaya membangun kesadaran anak akan Loose Part dengan berdiskusi apakah perlu menambahkan, mengurangi, atau menggeser Loose Part yang ada. Namun guru memiliki cara lain dalam melibatkan anak menyusun Loose Part. Guru mengatakan cara melibatkan anak yakni mengajak anak dalam memilih kegiatan apa yang akan dimainkan dan alat dan bahan Loose Part apa yang ingin digunakan melalui refleksi ataupun diskusi bersama dan nantinya guru yang akan menata sesuai

Commented [IP7]: Apa tujuan dari kegiatan mengamati susunan yang telah disediakan? Bisa ditambahkan

	6	

dengan kesepakatan. Lebih lanjut guru menjelaskan cara melibatkan yang dilakukan, dengan meminta anak untuk memberikan usulan, ide atau gagasan terkait kegiatan dan *Loose Part* apa saja yang anak inginkan atau butuhkan melalui diskusi atau refleksi. Nantinya guru akan menata sesuai dengan keinginan anak sebelum anak datang ke sekolah. Untuk lebih jelasnya terkait melibatkan dapat dilihat melalui gambar dibawah ini.



Gambar 3. Guru dan anak berdiskusi tentang kegiatan dan alat dan bahan apa yang akan dilakukan dan dibutuhkan

Guru kemudian menjelaskan saat anak bereksplorasi guru hanya mengamati saja, membiarkan anak bereksplorasi, menjadi fasilitator atau memberikan provokasi jika diperlukan. Selanjutnya guru menjelaskan cara membiarkan anak bereksplorasi yakni dengan membiarkan anak bebas membuat sesuatu sesuai keinginannya, imajinasinya dan membiarkan anak bereksplorasi. Sejalan dengan pendapat Siantajani (2020: 84) mengemukakan anak dibebaskan untuk memegang, menyentuh membau, melihat susunan *Loose Part* yang menurut anak menarik. Berdasarkan hasil tersebut, maka *scaffolding* yang dilakukan guru pada tahap eksplorasi bertujuan untuk membuat anak mengenal lingkungan yang ada disekitarnya dan memancing rasa ingin tahunya. Guru akan menyediakan dan menyesuaikan bantuan yang diberikan pada anak sesuai dengan keadaan anak.

Tahap Eksperimen

Tahap eksperimen merupakan tahap kedua setelah anak sudah menjelajah lingkungan sesuai rasa ingin tahunya di tahap eksplorasi sebelumnya. Pada tahap ini anak sudah mulai membuat karya berdasarkan ide dan gagasan anak. Muiz (dalam Khadijah, 2016: 151) mengemukakan eksperimen merupakan kegiatan percobaan dengan melakukan pengamatan pada proses percobaan tersebut. Rachmawati dan Eusi (2010: 59) mengemukakan percobaan pada anak usia dini merupakan percobaan sederhana seperti bagaimana anak mengetahui suatu proses dan alasan mengapa suatu hal dapat terjadi yang nantinya akan menghasilkan sebuah solusi sesuai ide dan gagasan anak. Pada tahap eksperimen yang dilakukan guru meliputi mendukung dan mendorong anak untuk bereksperimen.

Commented [IP8]: Sebutkan kode gambar di dalam kalimat. Misal "melalui gambar 3 berikut ini". Juga berlaku utk yang lain.

	7	

Dukungan yang diberikan agar bereksperimen yakni dengan menyediakan *Loose Part* yang beragam dan bebas diambil anak selain *Loose Part* yang sudah ditata sebelumnya dan memberikan contoh pada anak. Hasil tersebut didukung dengan pendapat Siantajani (2020: 85) yang mengatakan *Loose Part* dengan jenis, bentuk dan ukuran *Loose Part* yang semakin beragam akan memantik ide anak untuk menggunakannya dalam permainan eksperimennya. Selanjutnya guru memberikan kebebasan waktu pada anak untuk bermain *Loose Part* sebagai bentuk dukungan bagi anak untuk bereksperimen. Guru mengatakan tidak membatasi waktu anak dalam menyelesaikan karya. Jika karya anak belum selesai dalam satu hari, maka anak diperbolehkan untuk melanjutkan esok hari. Kemudian anak juga yang menentukan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan karya dan berganti tema. Siantajani (2020: 85) yang mengemukakan ide anak tidak dapat dibatasi dengan waktu yang pendek. Dukungan lain yang diberikan yakni memberikan ruang bagi anak untuk bermain. Guru akan membebaskan anak untuk bermain dimana saja, tidak mengarahkan dan fleksibel sehingga anak dapat bebas mencoba. Hal tersebut sependapat dengan Siantajani (2020: 84) yang mengemukakan ruangan yang sempit dapat membatasi ruang gerak anak untuk berekspresi sesuai ide dan gagasan. Untuk lebih jelasnya terkait dukungan dapat dilihat melalui gambar dibawah ini.



Gambar 4. guru memberikan kebebasan waktu dan ruang pada anak untuk bereksperimen

Dorongan yang diberikan anak untuk bereksperimen, yakni dengan memberikan kalimat provokasi menggunakan kalimat terbuka, gambar dan dengan memberikan modeling pada anak. Kemudian cara guru membangun pertanyaan, yakni dengan memberikan pertanyaan menggunakan kata tanya apa, menanyakan pendapat dan ide anak, dan mendorong anak membuat karya berdasarkan jawaban anak menggunakan *Loose Part*. Siantajani (2020: 97) mengemukakan provokasi merupakan ajakan untuk semakin maju kedepan dengan menstimulasi respon atau aksi yang diberikan. Siantajani (2020: 97) juga mengatakan kalimat terbuka pada anak digunakan untuk menstimulasi pemikiran anak. Kalimat pertanyaan terbuka dapat diawali dengan apa, mengapa dan bagaimana. Misalkan apa yang terjadi?, apa yang sudah kamu coba?, dan apa yang sudah kamu buat dari benda ini?. Guru kemudian menjelaskan hal yang perlu diperhatikan dalam memberikan dorongan yakni situasi dan memberikan kalimat

	8	

provokasi sesuai dengan tahapannya, mengajak teman atau modeling. Ketika anak tidak memiliki keinginan bereksperimen. Guru mengatakan mengamati terlebih dahulu anak, kemudian diberikan kalimat provokasi atau modeling sesuai dengan kebutuhan anak.

Hasil tersebut didukung oleh pendapat Siantajani (2020: 97) mengemukakan hal yang perlu diperhatikan, yakni pertama memperhatikan situasi bermain anak, ketika anak sedang asik bermain menggunakan *Loose Part* maka biarkan anak untuk terus melakukan kegiatannya. Kedatangan guru di tengah kegiatan anak justru dapat mengalihkan anak sehingga ide anak menjadi terhambat. Kedua tidak mengharapkan jawaban benar dari anak, ketika melakukan provokasi maka jawaban anak tidak dilihat sebagai benar atau salah, tetapi didengar dan guru memancing lebih jauh agar ide anak semakin berkembang. Ketiga pertanyaan provokasi yang diberikan pada anak berasal dari respon anak. Ketika memberikan pertanyaan maka guru tidak harus menyiapkan pertanyaan yang akan ditanyakan pada anak. Ketika anak bertanya pun guru tidak memiliki kewajiban untuk menjawab, justru guru dapat menanyakan kembali pada anak sehingga anak mencari jawaban dari pertanyaan tersebut. Untuk lebih jelasnya terkait dorongan dapat dilihat melalui **gambar dibawah ini.**



Gambar 5. Guru memberikan kalimat provokasi pada anak

Berdasarkan hasil tersebut, maka *scaffolding* yang diberikan pada tahap eksperimen bertujuan agar anak melakukan percobaan sesuai dengan ide dan gagasannya. Bantuan yang diberikan oleh guru berupa waktu, tempat dan pertanyaan terbuka yang berasal dari anak. Sejalan dengan pendapat Santorck (2011: 57), mengemukakan memberikan pertanyaan yang sifatnya menyelidik merupakan cara terbaik bentuk *scaffolding* dan membantu anak membangun keterampilan berfikir lebih maju. Semakin dirasa anak telah mampu melakukan tanpa bantuan maka bimbingan yang diperlukan pun juga di kurangkan sesuai dengan kebutuhan anak.

Tahap Kreatif

Tahap kreatif merupakan tahap ketiga setelah tahap eksplorasi dan eksperimen. Supriadi (dalam Rachmawati dan Euis, 2010: 13) mengemukakan kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan hal baru, baik gagasan maupun karya yang berbeda

	9	

dengan yang sudah ada. Sejalan dengan Semiawan (dalam Rachmawati dan Euis, 2010: 14), berpendapat kreativitas merupakan kemampuan memberikan gagasan atau karya baru yang kemudian diterapkan untuk memecahkan masalah. Pada tahap kreatif ini yang dilakukan guru meliputi menumbuhkan dan mengembangkan kreativitas anak.

Pada tahap kreatif, cara guru menumbuhkan kreativitas anak yakni dengan menyediakan kegiatan yang tidak membosankan, memberikan kesempatan anak untuk mencoba, saling berbagi pengalaman dengan anak lain, memberikan buku cerita dan lingkungan yang nyaman bagi anak. Guru menjelaskan yang perlu diperhatikan dalam menumbuhkan kreativitas anak, yakni perlu kesabaran, membiarkan anak bereksperimen terlebih dahulu, memperhatikan kalimat provokasi yang diberikan dan menyediakan *Loose Part* yang beragam. Hasil tersebut sejalan oleh pendapat Siantajani (2020: 85) mengemukakan menumbuhkan kreativitas anak dilakukan dengan memahami dan mendorong kreativitas, menciptakan lingkungan kreatif, menyediakan material kreatif dan bekerja dalam kelompok. Lingkungan juga memiliki peran dalam menumbuhkan kreativitas anak.

Rachmawati dan Euis (2010: 28) mengemukakan kondisi lingkungan anak berpengaruh besar dalam mengembangkan kreativitas anak. Kreativitas akan mati dan tidak berkembang jika lingkungan tidak mendukung. Guru pun menjelaskan cara yang dilakukan untuk membangun lingkungan yang menyenangkan yakni dengan menyediakan lingkungan yang bersih, jauh dari keramaian, tidak berisik, luas, memiliki pencahayaan yang cukup dan guru tidak terbawa suasana anak. Suryana dan Rizka (2019: 105-106) mengemukakan suasana menyenangkan dapat diciptakan dengan memberikan warna-warna terang yang disukai anak. Sejalan dengan pendapat Rachmawati dan Euis (2010: 30) yang mengatakan kondisi lingkungan yang diciptakan untuk menumbuhkan jiwa kreatif yakni a) lingkungan dengan kondisi bersih dan sehat, b) penataan ruang yang apik dengan pencahayaan yang cukup dan warna yang dapat merangsang pikiran dan perasaan, c) tidak penuh dengan barang yang tidak perlu dan gambar-gambar yang mengganggu dan d) ventilasi yang cukup. Selanjutnya ruang bermain pun perlu didesain untuk menumbuhkan kreativitas anak.

Cara guru mendesain ruang bermain untuk anak yakni dengan berdiskusi bersama-sama dengan guru lainnya, ruangan dibuat indah, menarik, tidak terlalu banyak barang besar atau sekat dan gambar sehingga menjadikan anak bebas bergerak dan memudahkan anak mengambil *Loose Part*. Hasil tersebut didukung pendapat Siantajani (2020:86) mengemukakan kuantitas dan kualitas komponen *Loose Part* serta penataan area bermain anak dapat membuat perbedaan cara bermain anak sehingga menunjukan proses berpikir kreatif dan menghasilkan produk kreatif. Selanjutnya Guru menyediakan kegiatan berkelompok. Cara guru merencanakan

	10	

pembagian kelompok anak yakni membebaskan sesuai keinginan anak, ditanyakan pada anak atau ditawarkan dan memberikan pertanyaan pada anak. Namun ada pula yang menggunakan gulungan arisan agar anak tidak bosan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Swayer (dalam Siantajani, 2020: 86) yang mengemukakan adanya berbagai anak dalam suatu kelompok memungkinkan anak berhadapan dengan berbagai kemungkinan. Sejalan dengan pendapat Siantajani (2020: 86) yang mengatakan bahwa semakin banyak anak yang terlibat dalam sebuah permainan maka akan memperoleh tantangan yang lebih besar karena berhadapan dengan pemikiran dan sudut pandang dari anak lain yang beragam. Untuk lebih jelasnya terkait menumbuhkan kreativitas dapat dilihat melalui gambar dibawah ini.



Gambar 6. Ruang kelas yang didesain guru

Untuk mengembangkan kreasi secara kreatif, guru memberikan pertanyaan yang berasal dari hasil karya anak atau jawaban anak. Bentuk pertanyaan yang diberikan berupa pertanyaan yang lebih tinggi atau analisis. Guru juga memberikan tantangan pada anak dan meminta anak menambahkan karya nya untuk mengembangkan kreativitasnya. Selain itu guru memperkuat gagasan atau karya anak. Cara yang dilakukan yakni dengan berdiskusi dengan anak, menanyakan pertanyaan seperti kemungkinan sebab dan akibat yang berasal dari karya anak. Hal tersebut didukung pendapat Nurlaela, Euis, Muchlas, Suparji, dan Gede Putu (2019: 62) yang mengemukakan bahwa berpikir kreatif merupakan wujud dari berpikir tingkat tinggi. Dalam teori Taksonomi Bloom (dalam Asmawati, 2017: 146-147) terdapat enam klasifikasi yakni mengetahui (mengingat), memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, menciptakan. Tiga tingkatan terakhir yakni menganalisis, mengevaluasi, menciptakan termasuk pada berfikir tingkat tinggi. Untuk lebih jelasnya terkait mengembangkan kreativitas dapat dilihat melalui gambar dibawah ini.



Commented [IP9]: Mohon berikan gambar2 dengan resolusi yang lebih tinggi/baik

	11	

Gambar 7. Guru memberikan tantangan pada anak



Gambar 8. Hasil kreativitas anak

Guru yang mampu untuk mengembangkan kreativitas, maka guru tersebut sebenarnya telah mampu menstimulasi anak untuk mencapai batas atas dari konsep ZPD milik Vygotsky. Khadijah (2016: 57) mengemukakan ZPD atau Zona Perkembangan Proksimal merupakan istilah vygotky untuk serangkaian tugas yang sulit dikuasai anak secara sendirian namun dapat dicapai dengan bantuan orang lain. Santrock (2011: 57) mengemukakan batas bawah ZPD merupakan tingkat keterampilan yang dicapai anak secara mandiri, sedangkan batas atas ZPD merupakan tambahan tanggungjawab yang dapat dicapai anak dengan bantuan orang lain yang cakap. Berdasarkan pendapat tersebut ZPD dapat digambarkan sebagai garis tengah antara batas bawah yang merupakan tingkatan minimal yang dapat dicapai anak secara mandiri dengan batas atas yang merupakan tingkatan lebih tinggi dari kemampuan minimal anak yang dapat dicapai dengan bantuan orang yang lebih cakap.

Guru yang mampu menstimulasi anak untuk mencapai batas atas ZPD membutuhkan pengalaman. Wiranti (2021: 27) mengemukakan Pengalaman mengajar mempengaruhi profesionalisme guru sebesar 33,6%. Akan terlihat perbedaan antara guru yang terbiasa menstimulasi anak dengan memberikan pertanyaan berbentuk analisis, mengevaluasi dan menciptakan dengan guru yang belum terbiasa. Horowitz, dkk (dalam Santrock, 2011: 57) mengatakan pertanyaan yang mungkin ditanyakan seperti apa yang kamu contohkan?, mengapa kamu berfikir seperti itu?, berikutnya apa yang perlu kamu lakukan?, dan bagaimana kamu dapat menghubungkan mereka?. Berdasarkan hasil tersebut maka pada tahap kreatif ini bantuan yang diberikan guru mencakup kondisi lingkungan dan pertanyaan yang tingkatannya lebih tinggi sehingga anak mampu menghasil karya baru.

Tahap Membangun Makna dan Tujuan Bermain

Rahmah (2013: 43) mengatakan pembelajaran bermakna merupakan proses mengaitkan informasi baru pada konsep relevan yang terdapat pada struktur kognitif meliputi fakta, konsep, dan generalisasi yang telah dipelajari sebelumnya. Sedangkan Pratiwi (2017: 116) mengemukakan tujuan bermain yakni optimalnya seluruh aspek perkembangan anak. Guru

	12	

dapat menyaksikan kemajuan perkembangan anak dimana anak dapat memaknai lingkungan di sekelilingnya dan mencapai tumbuh kembang secara optimal. Tahap ini membutuhkan kepekaan dan kecermatan untuk dapat melihat bahwa anak telah mampu membangun makna dan mencapai tujuan bermain.

Guru menjelaskan cara merefleksikan bahwa anak telah berkreasi dengan baik yakni dengan melihat anak menjawab pertanyaan, menceritakan karyanya, membuat catatan anekdot, dan dengan melihat cara anak menggunakan *Loose Part*. Kemudian guru juga menjelaskan cara merefleksikan bahwa anak telah mencapai tujuan bermain dengan melihat konsep apa saja yang sudah dikuasai anak, penilaian selama proses pembelajaran, melalui catatan anekdot, dan dokumentasi yang dibandingkan. Hasil tersebut didukung dengan pendapat Lewin-Benham (dalam Siantajani, 2020: 144) mengemukakan bahwa seorang pelaku dokumentasi yang bertujuan akan merekam refleksi dari pengalaman yang telah dilalui anak, mendapatkan makna dari pengalaman tersebut untuk kemudian menariknya menuju pengalaman masa depan. Sejalan dengan Siantajani (2020: 116) mengemukakan melakukan refleksi dalam proses dokumentasi merupakan hal yang penting. Observasi langsung, catatan anekdot dan pengumpulan hasil karya dapat dianggap sebagai praktik dokumentasi jika memungkinkan dilakukannya refleksi dan interpretasi.

Guru kemudian menjelaskan rujukan untuk menilai perkembangan anak, semua guru menjawab STPPA, KI, KD dan capaian pembelajaran dari hasil diskusi yang menjadi rujukan dalam menilai perkembangan anak. Sesuai dengan pendapat Suminah, Yulianti, Dona Utin, dan Ali (2018: 8) mengemukakan bahwa Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dapat menjadi rujukan guru untuk melihat capaian kemampuan tertentu yang ingin dicapai anak. Guru juga menjelaskan tindak lanjut yang dilakukan baik untuk anak yang belum mampu memahami kreasi *Loose Part* dan mencapai tujuan bermain dan anak yang telah mampu memahami kreasi *Loose Part* dan mencapai tujuan bermain.

Guru menjelaskan tindak lanjut yang dilakukan jika anak belum mampu memahami kreasi *Loose Part* maupun mencapai tujuan bermain yakni dengan melihat terlebih dahulu kemampuan mana yang belum dapat anak kuasi, kemudian memberikan pertanyaan terbuka, kalimat provokasi, memancing anak agar mau bercerita, membimbing pelan-pelan dan intensif dibandingkan dengan anak lain dan jika diperlukan bisa memanggil ahli atau bekerjasama dengan universitas sesuai dengan kebutuhan. Sedangkan untuk anak yang telah mampu memahami kreasi *Loose Part* dan mencapai tujuan bermain guru memberikan pertanyaan yang lebih tinggi lagi sesuai dengan kondisi anak, meminta anak untuk bercerita dan memberikan

	13	

tantangan. Hal tersebut didukung dengan pendapat Rinaldi (dalam Siantajani, 2020: 115) menambahkan dokumentasi merupakan alat untuk membantu guru dan anak merefleksikan pengalaman penting, mendengarkan ide orang lain pemikiran dan pemahaman untuk selanjutnya mengambil keputusan bersama untuk pembelajaran selanjutnya. Untuk lebih jelasnya terkait membangun makna dan tujuan bermain dapat dilihat melalui gambar dibawah ini.



Gambar 9. Guru melakukan refleksi bersama dengan anak terkait kegiatan yang telah dilakukan

Berdasarkan hasil tersebut maka *scaffolding* yang diberikan guru pada tahap ini disesuaikan dengan hasil evaluasi dan penilaian yang didapatkan guru selama proses pembelajaran. Pada tahap ini bentuk bantuan yang diberikan bertujuan agar anak mampu menceritakan kembali pengalaman pada tahap sebelumnya sebagai salah satu bentuk anak telah mampu membangun makna dan mencapai tujuan bermain.

Temuan Penelitian

Selama proses penelitian, peneliti menemukan penggunaan Loose Part di PAUD Terpadu Aisyiyah Nur'aini unit dua mulai diarahkan menuju konsep proyek. Hal tersebut diperoleh berdasarkan wawancara, observasi, dokumentasi pada tahap-tahap sebelumnya dan wawancara lebih lanjut terkait pembelajaran proyek. Setiasih (2012: 80) mengatakan proyek merupakan salah satu pendekatan yang menempatkan anak sebagai pusat pembelajaran dimana yang memilih topik hingga melaksanakannya, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Guru mengatakan ketika anak dilibatkan dalam diskusi atau refleksi terkait kegiatan apa yang ingin dilakukan dan alat bahan atau *Loose Part* apa yang ingin dimainkan anak akan senang, antusias, semangat dan banyak memberikan usulan.

Pada tahap eksplorasi ditemukan bahwa dalam melibatkan penyusunan *Loose Part*, guru melibatkan anak dalam merencanakan kegiatan yang ingin dilakukan dan menentukan alat dan bahan *Loose Part* yang ingin digunakan. Pada tahap eksperimen guru memberikan dukungan berupa menyediakan waktu yang tidak terbatas untuk anak dalam menyelesaikan karya, ruangan yang luas dan *Loose Part* yang beragam yang dapat dimainkan anak sesuai ide dan

	14	

gagasannya. Sedangkan pada tahap membangun makna dan tujuan bermain guru menilai apakah anak sudah mampu memahami makna maupun mencapai tujuan belajar selama proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan menekankan pada refleksi yang dilakukan guru selama proses pembelajaran berlangsung baik melalui cerita anak terkait karyanya, jawaban anak, catatan anekdot maupun hasil karya anak.

Hasil wawancara lebih lanjut dengan guru terkait pembelajaran proyek guru menjelaskan bahwa pembelajaran proyek di PAUD Terpadu Aisyiyah Nur'aini unit dua diawali dengan menggunakan buku cerita yang nantinya ditawarkan dan dipilih anak. Kemudian guru dan anak bersama-sama membahas buku cerita tersebut. Guru dan anak nantinya bersama-sama membuat peta konsep terkait kegiatan apa yang akan dilakukan atau apa yang ingin dibuat. Kemudian anak akan ditawarkan akan membuat secara berkelompok atau mandiri. Ketika anak bermain, anak diperbolehkan membuat apapun sesuai keinginannya. Kegiatan pembelajaran ini berpusat pada anak dan guru hanya mendampingi, mengarahkan dan memberikan kalimat provokasi pada anak. Lebih lanjut guru menjelaskan semisal pemberian kalimat provokasi sudah tidak bisa dikembangkan dan waktu yang tersedia masih tersisa banyak, maka guru akan mendorong anak untuk membuat karya lain.

Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Setiasih (2012: 86) yang mengemukakan ada 3 tahap dalam pembelajaran proyek, yakni tahap persiapan, tahap pengembangan dan tahap kulminasi. Setiasih (2012: 86) mengemukakan tahap persiapan pada pelaksanaan pembelajaran proyek merupakan tahapan dimana anak dapat memilih dan menentukan topik proyek, berbagi pengetahuan yang telah dimilikinya tentang topik, mengajukan berbagai pertanyaan atau pengetahuan yang ingin dimiliki, bersama dengan guru merancang jenis kegiatan yang akan dilakukan sesuai pertanyaan yang diajukan, dan mengumpulkan media dan sumber belajar yang diperlukan sesuai dengan topik yang dipilih. Setiasih (2012: 86) selanjutnya mengatakan tahap pengembangan dalam pembelajaran proyek yakni anak melakukan berbagai kegiatan yang telah dirancang pada tahap persiapan. Kegiatan ini merupakan tahap kegiatan pemecahan masalah untuk menjawab pertanyaan yang diajukan anak pada tahap sebelumnya. Terakhir Setiasih (2012: 87) mengatakan tahap kulminasi adalah tahap akhir atau kegiatan penutup dari proyek. Pada tahap kulminasi ini anak dalam kelompok kecilnya masing-masing mengkomunikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka peroleh selama mempelajari topik proyek kepada teman kelompok lainnya, guru, anak dari kelas lain, dan orang tua.

Temuan lain yang didapatkan yakni PAUD Terpadu Aisyiyah Nur'aini unit dua juga menggunakan model pembelajaran milik Reggio Emilia dan memadukan dengan pembelajaran

	15	

berbasis literasi. Guru menyebutkan konsep pembelajaran proyek yang dilakukan di PAUD Terpadu Aisyiyah Nur'aini unit dua yakni menggunakan Reggio Emilia yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis literasi. Guru juga menyebutkan tujuan dari pembelajaran proyek yang dilakukan di yakni menekankan pada pengembangan kreativitas, kerjasama dan merdeka bagi anak. Guru kemudian menyebutkan terkait dengan rencana pelaksanaan pembelajaran maupun penilaian saat ini PAUD Terpadu Aisyiyah Nur'aini unit dua belum ada bentuk tetap dikarenakan masih pada tahap percobaan, penyesuaian dan evaluasi. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Yus Anita (2011: 38) yang mengemukakan model Reggio Emilia meyakini bahwa anak memiliki kemampuan tidak terbatas. Didukung dengan pendapat Sasmita, Tuti dan Tjipto (2022: 187) yang mengemukakan bahwa dalam pembelajaran Reggio Emilia anak harus dihormati, anak bukan lah wadah kosong dan memiliki potensi, memiliki 100 bahasa, berhak untuk kreatif dan didengarkan. Kemudian Sasmita, Tuti dan Tjipto (2022: 188) mengatakan bahwa guru Reggio Emilia perlu bersikap sebagai fasilitator, memberikan pijakan dan memberikan kesempatan bagi anak untuk bermain bebas. Guru juga memposisikan sebagai rekan, kolaborator yang bertugas mendengarkan anak, dan menata lingkungan (provokasi, invitasi).

CONCLUSION

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan *scaffolding* pada penggunaan media Loose Part dalam pembelajaran terkait tahap eksplorasi, tahap eksperimen, tahap kreatif dan tahap membangun makna dan tujuan bermain disesuaikan dengan tujuan masing-masing tahap dan kondisi anak. Seluruh tahapan tersebut pun saling berkaitan satu sama lain. Kemudian pada penelitian ini, ditemukan bahwa pembelajaran di PAUD Terpadu Aisyiyah Nur'aini unit dua Yogyakarta mulai diarahkan menggunakan pembelajaran dengan konsep proyek, model Reggio Emilia dan memadukan dengan pembelajaran berbasis literasi.

ACKNOWLEDGMENT

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Prodi PG PAUD atas bimbingan dan arahannya dalam menyelesaikan penelitian ini. Kepada Dra Kis Rahayu, M.Si Kepala Pimpinan, guru dan Karyawan PAUD Terpadu Aisyiyah Nur'aini yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk penelitian. Semua pihak yang membantu dan tidak bisa peneliti sampaikan satu-persatu.

Commented [IP10]: Pada kesimpulan sebaiknya tidak hanya merangkum hasil penelitian namun juga memberikan makna pada hasil penelitian tersebut. Sampaikan juga kebaruan dari hasil peneliian yang didapat khususnya yang berkaitan dengan scaffolding dalam penggunaan loose part

	16	

REFERENCES

- Fransiska Yulianti dan Roza Yenita. 2021. Penggunaan Media *Loose Parts* dalam Pembelajaran di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai* Volume 5 Nomor 2. Diakses dan diunduh melalui laman <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1852>
- Gilman dan Sherly Smith. 2018. The Arts, *Loose Parts* and Conversations. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies* Volume 16 Nomor 1. Diakses dan diunduh melalui laman <https://jcacs.journals.yorku.ca/index.php/jcacs/article/view/40356>
- Khadijah. 2016. Pengembangan Kognitif anak usia dini Teori dan Pengembangannya, Medan: Pradana Publishing.
- Lestarinigrum Anik dan Intan Prastihastari Wijaya. 2020. Penerapan Bermain *Loose Parts* Untuk Kemampuan Memecahkan Masalah Sederhana Anak Usia 4-5 Tahun. *PEDAGOGIKA Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 11 Nomor 2. Diakses dan diunduh melalui laman <http://repository.unpkediri.ac.id/2523/>
- Nurlaela, Euis, Muchlas, Suparji, dan Gede Putu. 2019. Strategi Belajar Berpikir Kreatif. Jakarta Utara: Pustaka Media Guru
- Papila Diane E. 2008. Human Development (Psikologi Perkembangan). Jakarta: Prenada Group
- Puspita Widya. 2019. Penggunaan *Loose Parts* Dalam Pembelajaran Dengan Muatan Steam. *JPNF* Volume 21 Nomor 2. Diakses dan diunduh melalui laman https://www.academia.edu/43004396/JPNF_EDISI
- Rachmawati Yeni dan Euis Kurniati. 2010. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak. Jakarta: Prenada Group
- Santrock John W. 2011. Pendidikan Psikologi *Education Phsyhology* Edisi 5 Buku 1. Penerbit Salemba Humanika: Jakarta Selatan
- Setiasih Ocidi. 2012. Pendekatan Proyek Untuk Anak Usia Dini. *Pendidikan Awal Kanak-kanak* DP. Jilid 12, Bil 2/2012. Diakses dan diunduh melalui laman <https://adoc.tips/download/pendekatan-proyek-untuk-anak-usia-dini-ocih-setiasih.html>.
- Shabrina Ega dan Anik Lestarinigrum. 2020. The role of *Loose Parts* play in logical thinking skill in KB Lab school. *Journal of Early Childhood Care and Education* Volume 3 Nomor 1. Diakses dan diunduh melalui laman <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce/article/view/1679>
- Siantajani Yulianti. 2020. *Loose Parts* Komponen Lepas Otentik Stimulasi PAUD. Semarang: PT Sarang Seratus Aksara
- Siskawati dan Herawati. 2021. Efektivitas Media *Loose Parts* di PAUD Kelompok A Pada Masa Belajar Dari Rumah. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* Volume 15 Nomor 1. Diakses dan diunduh melalui laman <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/IPLS/article/view/4629>
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA
- Suminah, Yulianti, Dona Utin, dan Ali. 2018. Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Widiyaningsih Rahayu (07/09/2021). Kastrad Beraksi #8: Pemulihan Pendidikan Pasca Pandemi. BEMF MIPA UNEJ 2022. Diakses dan diunduh melalui laman

Commented [IP11]: Mohon menuliskan daftar pustaka sesuai dengan APA style. Periksa kembali, referensi yang muncul di daftar pustaka harus disebutkan dalam badan naskah.

	17	

<https://bem.fmipa.unej.ac.id/kastrad-beraksi8-pemulihan-pendidikan-pasca-pandemi/>

Yus Anita. 2011. Model Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Prenada Group

	18	

4. Revised version submitted
3 May 2023

WorkflowPublication

SubmissionReviewCopyeditingProduction

Round 1

Round 1 Status

Submission accepted.

Notifications

[JECCE] Editor Decision2023-07-03 03:31 AM

[JECCE] Editor Decision2023-07-21 12:44 AM

Reviewer's Attachments

Search

No Files

Revisions

SearchUpload File

31444-1

Article Text, 7694-Article Text-29849-1-18-20230515.docx

July 3, 2023

Article Text

Review Discussions

Add discussion

Name

From

Last Reply

Replies

Closed

Hasil revisi reviewer 1 dan 2

vera

2023-05-15 12:51 PM

-

0

Platform &
workflow by
OJS / PKP

5. Reviewed the copyediting of the
manuscript

3 July 2023

WorkflowPublication

SubmissionReviewCopyeditingProduction

Round 1

Round 1 Status

Submission accepted.

Notifications

[JECCE] Editor Decision2023-07-03 03:31 AM

[JECCE] Editor Decision2023-07-21 12:44 AM

Reviewer's Attachments

Search

No Files

Revisions

SearchUpload File

31444-1

Article Text, 7694-Article Text-29849-1-18-20230515.docx

July 3, 2023

Article Text

Review Discussions

Add discussion

Name

From

Last Reply

Replies

Closed

Hasil revisi reviewer 1 dan 2

vera

2023-05-15 12:51 PM

-

0

Platform &
workflow by
OJS / PKP

6. Ready to publish

21 July 2023



Avanti Vera <avanti.pramudyani@pgpau.ac.id>

[JECCE] Editor Decision

1 message

Intan Puspitasari <intan.puspitasari@pgpau.ac.id>

Fri, Jul 21, 2023 at 7:43 AM

To: Avanti Vera Risti Pramudyani <avanti.pramudyani@pgpau.ac.id>

Avanti Vera Risti Pramudyani:

The editing of your submission, "SCAFFOLDING PADA PENGGUNAAN LOOSE PART DALAM PEMBELAJARAN PASCA PANDEMI UNTUK USIA 5-6 TAHUN," is complete. We are now sending it to production.

Submission URL: <http://journal2.uad.ac.id/index.php/jecce/authorDashboard/submission/7694>

7. Article published
21 July 2023



Submissions

Library

WorkflowPublication

Status: Published

This version has been published and can not be edited.

• Title & Abstract

Contributors

Metadata

References

Galleys

Prefix

Examples: A, The

Title

Scaffolding on the use of loose parts in post-pandemic learning for age 5-6 years old

Subtitle

Abstract

☐☐☐☐

☐

Scaffolding in early childhood learning is one of the teachers' efforts in optimizing the development of children to comply with ZPD (Zona Proximal Development). This research aims to know the form of scaffolding performed by teachers in the use of Loose Parts media consisting of four stages, namely exploration, experimentation, creative and building the meaning and purpose of playing during the learning process at Integrated Early Childhood Education (PAUD Terpadu) Aisyiyah Nur'aini unit two Yogyakarta. The method used qualitative descriptive approach. The research subjects were 15 teachers with 4 teachers as informants selected through purposive sampling techniques. The researchers used triangulation techniques for data validation and Miles

Save